

4. Stanislavchuk, N. I. (2020). Communicative culture as a component of professional training of a future foreign language teacher. In *Pedagogy: Theory, Science and Practice: Collective monograph* (pp. 70–87). New York, USA: Yunona Publishing.
5. Станіславчук, Н. І. (2018). Роль етичної компетентності при підготовці майбутніх вчителів іноземної мови. *Інноватика у вихованні*, (8), 337–344.

Холод Артем Віталійович

Київський національний університет технологій та дизайну (м. Київ)

Наукова керівниця – старша викладачка Махович І.А.

ОСВІТНІЙ ПОТЕНЦІАЛ ВІДЕОІГОР У ПІДГОТОВЦІ ЗДОБУВАЧІВ ОСВІТИ В ІТ-ГАЛУЗІ

Відеоігри давно вийшли за межі традиційного уявлення про них як про засіб розваги. У сфері освіти, зокрема у підготовці здобувачів освіти в галузі ІТ, вони набувають дедалі більшого значення як ефективний інструмент навчання. Завдяки використанню ігор вдається поєднати мотивацію, залученість, розвиток критичного мислення та глибше засвоєння матеріалу. Ігрове середовище, побудоване на базі відеоігор, не лише активізує здобувачів освіти в галузі ІТ, але й допомагає краще засвоювати навіть складні теми, як-от програмування чи професійна англійська мова (О. Махович & Махович, 2024).

З огляду на стрімку глобалізацію ІТ-сфери, важливість володіння англійською мовою та навичками програмування для майбутніх фахівців стає беззаперечною. Саме тому поєднання цих компонентів у форматі відеоігор створює унікальну навчальну модель. Вона дозволяє не лише здобувати знання, а й активно їх застосовувати у практичних сценаріях. Таким чином, англійська мова перестає бути абстрактною дисципліною, а програмування – суто технічною. Вони інтегруються в живе, емоційно насичене середовище, що відображає реалії професійної діяльності (І. Махович, 2024).

Одним із найяскравіших прикладів такого підходу є використання англійськомовних інтерфейсів, діалогів та завдань у популярних відеоіграх (Zhlali & Makhovych, 2023). Здобувачі освіти в галузі ІТ автоматично занурюються в контекст професійної термінології, побутових фраз та стійких виразів. Багато ігор мають елементи квестів, логічних задач, сценаріїв, що вимагають мовної та аналітичної активності. Наприклад, у *The Sims* потрібно розуміти інструкції,

приймати рішення, читати описи дій; у Kerbal Space Program – вивчати наукові терміни та застосовувати їх на практиці.

Крім того, багатокористувацькі (multiplayer) відеоігри створюють автентичне середовище для спілкування. Онлайн-чати, голосовий зв'язок, форуми – усе це дозволяє здобувачам освіти в галузі ІТ практикувати англійську у реальному часі з носіями мови або гравцями з інших країн. Такий досвід сприяє розвитку навичок міжкультурної комунікації, знижує мовний бар'єр і стимулює до самостійного вивчення нової лексики.

Популярні серед здобувачів освіти в галузі ІТ ігри, що використовуються в освітньому процесі, включають Minecraft (особливо з освітніми модифікаціями), Roblox, Among Us, The Sims, Civilization та інші. Їхні механіки спрямовані на розвиток логічного мислення, навичок комунікації, командної роботи та читання. Особливу увагу заслуговує Roblox Studio – платформа для створення ігор, де здобувачі освіти в галузі ІТ можуть навчатися програмуванню на мові Lua. У рамках занять вони розробляють власні ігрові проекти, використовують англійськомовну документацію, працюють з інтерфейсом та взаємодіють через скрипти.

Досвід проведення занять на платформі Roblox Studio та програмування на Lua, для здобувачів освіти починаючи з 7 років засвідчує ефективність цього підходу. Навіть без попереднього досвіду, по завершенні курсу учні опановують базові знання та навички програмування, що дозволяють їм створювати нескладні, але повноцінні проекти. Багато хто продовжує роботу над власними ігровими проектами у позааудиторний час, демонструє ініціативу, обговорює ідеї з одногрупниками та глибше занурюється у предмет.

Загалом, застосування ігрових технологій в освітньому процесі довело свою ефективність, особливо в сфері ІТ. Вони допомагають знизити рівень тривожності перед складними предметами, сприяють самостійному навчанню, а також інтеграції знань із різних галузей (Скасків, 2023, с. 175). Відеоігри створюють унікальну екосистему, де здобувачі освіти розвивають кілька навичок одночасно – технічні, мовні, соціальні.

Подальший розвиток цієї методики бачиться в розширенні застосування платформ на кшталт Roblox, Unity чи Minecraft Education Edition. Доцільним є створення модулів, які інтегрують англійську мову, програмування та ігрову діяльність у межах реальних кейсів. Перспективними є також напрями гейміфікації освітніх програм, використання віртуальної та доповненої реальності, міждисциплінарних курсів, що поєднують ІТ, мову і дизайн. Таким чином, відеоігри в освіті це не тимчасовий тренд, а стратегічний напрямок розвитку сучасної освіти. Вони відкривають нові можливості для ефективного, захопливого та результативного навчання.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Махович, І. (2024). Гейміфікація в контексті індивідуалізації навчання студентів комп'ютерних спеціальностей. У *Світ дидактики: Дидактика в сучасному світі* (с. 328–332). Видавництво «Людмила». https://doi.org/10.32751/world_didactics3
2. Махович, О., & Махович, І. (2024). Роль гейміфікації в освітніх платформах для підготовки студентів ІТ-спеціальностей на прикладі Google Cloud Skills Boost. У *Науково-технічна конференція молодих вчених "Актуальні проблеми інформаційних технологій"* (с. 45–50). ВПЦ «Київський університет».
3. Скасків, Г. М. (2023). Технології гейміфікації в освітньому процесі SMART-ТНПУ при навчанні інформатики. Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка. Серія: Педагогіка, 1(1), 170–177. <https://doi.org/10.25128/2415-3605.23.1.22>
4. Honcharenko, D., & Makhovych, I. (2024). Gamification's golden age: How gaming principles are reshaping the world. У *Інноваційні тенденції підготовки фахівців в умовах полікультурного та мультилінгвального глобалізованого світу* (с. 140–146). Київський національний університет технологій та дизайну.
5. Zhilali, Z., & Makhovych, I. (2023). Video games as tools for self-improvement and learning enhancement. У *Науково-технічна конференція молодих вчених "Актуальні проблеми інформаційних технологій"* (с. 56–58). ВПЦ «Київський університет».